

Best Available Copy

PCT/JP 2004/017793

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

03.12.2004

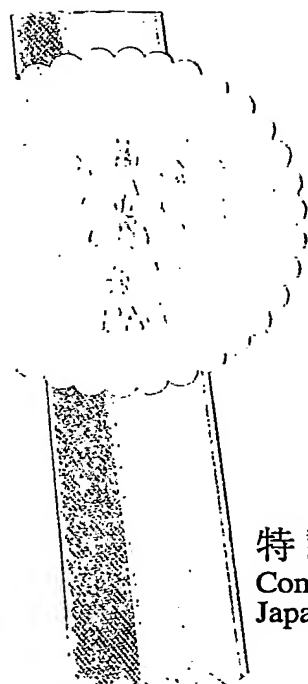
別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 3 年 1 2 月 1 日
Date of Application:

出 願 番 号 特 願 2 0 0 3 - 4 0 2 2 8 5
Application Number:
[ST. 10/C] : [J P 2 0 0 3 - 4 0 2 2 8 5]

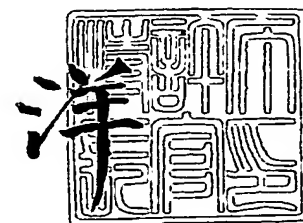
出 願 人 コ ナ ミ 株 式 会 社
Applicant(s):



特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

2 0 0 5 年 1 月 2 0 日

小 川



出証番号 出証特 2 0 0 4 - 3 1 2 2 9 9 8

【書類名】 特許願
【整理番号】 P2152
【提出日】 平成15年12月 1日
【あて先】 特許庁長官殿
【国際特許分類】 A63F 5/04
【発明者】
 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2丁目 4番 1号 コナミ株式会社内
 【氏名】 楠田 和弘
【特許出願人】
 【識別番号】 000105637
 【氏名又は名称】 コナミ株式会社
【代理人】
 【識別番号】 100114258
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 福地 武雄
【選任した代理人】
 【識別番号】 100125391
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 白川 洋一
【手数料の表示】
 【予納台帳番号】 150914
 【納付金額】 21,000円
【提出物件の目録】
 【物件名】 特許請求の範囲 1
 【物件名】 明細書 1
 【物件名】 図面 1
 【物件名】 要約書 1
 【包括委任状番号】 0301697

【書類名】特許請求の範囲**【請求項 1】**

複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、

前記表示領域に停止表示されるシンボルを遊技の度に抽選するための複数の抽選テーブルと、各抽選テーブルの各シンボルの種類の当選確率に応じた仮想リールのデータとを記憶する記憶部と、

前記複数の抽選テーブルのいずれか、またはこれに対応する仮想リールのいずれかを選択する選択部と、を備え、

前記表示部は、前記選択部により選択された抽選テーブルに対応する仮想リール群を前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記抽選テーブルを用いた前記抽選結果に応じて前記変動表示、または停止表示を行なうことを特徴とするゲーム機。

【請求項 2】

複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなる仮想リール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、

同時に遊技に用いる仮想リールの数よりも多い仮想リールのデータを記憶する記憶部と、

前記記憶された仮想リールから、遊技に用いる仮想リール群を構成する複数の仮想リールを選択する選択部と、

前記選択された複数の仮想リールに応じて対応する抽選テーブルを作成するテーブル作成部と、を備え、

前記表示部は、前記生成された抽選テーブルを用いた前記抽選結果に応じて、前記表示領域にシンボルの変動表示、または停止表示を行なうことを特徴とするゲーム機。

【請求項 3】

前記記憶部は、前記複数種類の抽選テーブルまたは前記構成された仮想リールに対応するキャラクタを更に記憶し、

前記選択手段は、プレイヤーが前記キャラクタのいずれかを選択する操作に基づき前記複数の抽選テーブルのいずれか、またはこれに対応する仮想リールのいずれかを選択するようになっており、前記仮想リールに配置されたシンボルは対応するキャラクタに関連するシンボルとなっていることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載のゲーム機。

【請求項 4】

複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行ない得る処理と、

前記表示領域に停止表示されるシンボルのを遊技の度に抽選するための複数の抽選テーブルと、各抽選テーブルの各シンボルの種類の当選確率に応じた仮想リールのデータとを記憶する処理と、

前記複数の抽選テーブルまたは仮想リール群のいずれかを選択する処理と、

更に前記表示処理において、前記選択部により選択された抽選テーブルに対応する仮想リール群を前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記変動表示、または停止表示を行なう処理と、をコンピュータに読み取らせ、実行可能にコマンド化させたことを特徴とするゲームプログラム。

【書類名】明細書

【発明の名称】ゲーム機およびゲームプログラム

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数種類のシンボルのデータを有するテーブルを用いて、シンボルを表示する領域にシンボルの変動表示、または停止表示を行なうゲーム機またはゲームプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、いわゆるビデオリールを用いたスロットゲーム機では、実際のリールを用いる場合と同様に、表示対象となる数字や図柄などのシンボルを仮想的なリール上に予め配置したものが使用されていた。そして、この仮想リールを変動表示して停止表示する際には、抽選テーブルに基づく抽選結果に基づき、本来実際のリールが慣性により停止する位置からずれた位置にいわゆるすべりを適宜発生させて停止させ、目的のシンボルを停止表示するようにしていた。

【特許文献1】特開平8-196746号公報

【特許文献2】特開平5-7666号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

上記のようなスロットゲーム機では、例えば、停止表示するシンボルを決定するための抽選テーブルが変更になることがあるが、その場合、仮想リール上のシンボルが固定されているために上記すべりが大きくなることがあり、停止制御する際に直感的に必ずしもリールが自然に停止しているように見えなくなり、実際のリールが回転／停止するような表示のリアルさを欠くことがあった。

【0004】

また、抽選テーブルが、例えば、ある役が揃い易いテーブルに変更になった場合に、遊技者にそのことを報知することが好ましいことがあるが、従来は、その変更された抽選テーブルの内容を適切に表示するには別途表示領域を設ける必要があり、限られた表示画面の中ではあまり現実的とはいえなかった。

【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、ビデオスロットゲーム機の仮想リールの動作をリアルに表示し得ると共に使用している抽選テーブルの内容を限られた表示画面の中で適切に表示することが可能なゲーム機またはゲームプログラムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 本発明のゲーム機は、複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、前記表示領域に停止表示されるシンボルの種類を遊技の度に抽選するための複数の抽選テーブルと、各抽選テーブルの各シンボルの種類の当選確率に応じた仮想リールのデータとを記憶する記憶部と、前記複数の抽選テーブルのいずれか、またはこれに対応する仮想リールのいずれかを選択する選択部と、を備え、前記表示部は、前記選択部により選択された抽選テーブルに対応する仮想リール群を前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記抽選テーブルを用いた前記抽選結果に応じて前記変動表示、または停止表示を行なうことを特徴としている。

【0007】

このように、プレイヤーの選択操作を契機として、または任意タイミング及び選択方法

で、あるいはゲーム進行上所定のタイミングで故意に選択された抽選テーブルに対応する仮想リールを各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて変動表示、または停止表示を行なうので、選択された抽選テーブルに基づいたシンボルの表示を行なうことができる。このため、シンボルが固定され、抽選テーブルのみ変更した場合のような抽選結果に無関係なシンボルをすべらせる制御はなくなり、抽選結果を直接反映させる表示を行なうことができるので、動作をリアルに表現することが可能となる。また、使用する抽選テーブルと表示される仮想リールとが対応しているため、使用されている抽選テーブルの内容を別の表示画面を設けることなく仮想リール上で適切に表示することが可能となる。

【0008】

(2) また、本発明のゲーム機は複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなる仮想リール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、同時に遊技に用いる仮想リールの数よりも多い仮想リールのデータを記憶する記憶部と、前記記憶された仮想リールから、遊技に用いる仮想リール群を構成する複数の仮想リールを選択する選択部と、前記選択された複数の仮想リールに応じて対応する抽選テーブルを作成するテーブル作成部と、を備え、前記表示部は、前記生成された抽選テーブルを用いた前記抽選結果に応じて、前記表示領域にシンボルの変動表示、または停止表示を行なうことを特徴としている。

【0009】

このように、プレイヤーの選択操作を契機として、または任意タイミング及び選択方法で、あるいはゲーム進行上所定のタイミングで故意に選択された仮想リールを各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い、この選択された仮想リールに対応する抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて変動表示、または停止表示を行なうので、使用する抽選テーブルに基づいたシンボルの表示を行なうことができる。このため、シンボルが固定され、抽選テーブルのみ変更した場合のような抽選結果に無関係なシンボルをすべらせる制御はなくなり、抽選結果を直接反映させる表示を行なうことができるので、動作をリアルに表現することが可能となる。また、選択された抽選テーブルと表示される仮想リールと対応しているため、使用されている抽選テーブルの内容を別の表示画面を設けることなく仮想リール上で適切に表示することが可能となる。また、選択された複数の仮想リールに応じて対応する抽選テーブルを作成するので、予め多くの抽選テーブルを記憶しておく場合よりも必要となるメモリ容量が少なく済むと共に、使用する抽選テーブルのバリエーションを豊富にすることができる。

【0010】

(3) また、本発明のゲーム機は、前記記憶部は、前記複数種類の抽選テーブルまたは前記構成された仮想リールに対応するキャラクタを更に記憶し、前記選択手段は、プレイヤーが前記キャラクタのいずれかを選択する操作に基づき前記複数の抽選テーブルのいずれか、またはこれに対応する仮想リールのいずれかを選択するようになっており、前記仮想リールに配置されたシンボルは対応するキャラクタに関連するシンボルとなっていることを特徴としている。

【0011】

このように、仮想リールに配置されたシンボルは対応するキャラクタに関連するシンボルとなっているので、プレイヤーがキャラクタを選択する度に仮想リールもそのキャラクタに対応して変更されることとなる。従って、選択されたキャラクタがどのようなものであるかを仮想リール上でプレイヤーに対して報知することができる。また、そのキャラクタに対応した抽選テーブルが用いられるので、そのキャラクタ特有の入賞役が成立し得ることとなり、ゲーム性の向上を図ることができる。例えば、選択されたキャラクタに特有の入賞役と、そのキャラクタのアニメーションを関連付けることにより、その入賞役が成立したときにアニメーションによる演出を行なって、そのキャラクタ特有の入賞役が成立

したことをプレイヤーに印象付けることができる。

【0012】

(4) また、本発明のゲームプログラムは、複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行ない得る処理と、前記表示領域に停止表示されるシンボルの種類を遊技の度に抽選するための複数の抽選テーブルと、各抽選テーブルの各シンボルの種類の当選確率に応じた仮想リールのデータとを記憶する処理と、前記複数の抽選テーブルまたは仮想リールのいずれかを選択する処理と、更に前記表示処理において、前記選択部により選択された抽選テーブルに対応する仮想リールを前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記変動表示、または停止表示を行なう処理と、をコンピュータに読み取らせ、実行可能にコマンド化させたことを特徴としている。

【0013】

このように、プレイヤーの選択操作を契機として、または任意タイミング及び選択方法で、あるいはゲーム進行上所定のタイミングで故意に選択された抽選テーブルに対応する仮想リールを各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて変動表示、または停止表示を行なうので、選択された抽選テーブルに基づいたシンボルの表示を行なうことができる。このため、シンボルが固定され、抽選テーブルのみ変更した場合のような抽選結果に無関係なシンボルをすべらせる制御はなくなり、抽選結果を直接反映させる表示を行なうことができるので、動作をリアルに表現することが可能となる。また、使用する抽選テーブルと表示される仮想リールとが対応しているため、使用されている抽選テーブルの内容を別の表示画面を設けることなく仮想リール上で適切に表示することが可能となる。

【発明の効果】

【0014】

本発明のゲーム機によれば、選択された抽選テーブルに対応する仮想リールを各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて変動表示、または停止表示を行なうので、選択された抽選テーブルに基づいたシンボルの表示を行なうことができ、抽選結果を直接反映させる表示を行なうことができるので、動作をよりリアルに表現することが可能となる。また、使用する抽選テーブルに対応する仮想リールが表示されるため、使用されている抽選テーブルの内容を別の表示画面を設けることなく仮想リール上で適切に表示することが可能となる。したがって、プレイヤーは表示された仮想リール群により各シンボルの種類の当選確率が変わったこと及びその変更内容を容易に認識することができる。

【0015】

また、本発明のゲーム機によれば、選択された抽選テーブルに対応する仮想リール群を各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて変動表示、または停止表示を行なうので、選択された抽選テーブルに基づいたシンボルの表示を行なうことができる。このため、抽選結果を直接反映させる表示を行なうことができるので、動作をよりリアルに表現することが可能となる。また、使用される抽選テーブルと表示される仮想リールとが対応しているため、使用されている抽選テーブルの内容を別の表示画面を設けることなく仮想リール上で適切に表示することが可能となる。また、選択された複数の仮想リールに応じて対応する抽選テーブルを作成するので、予め多くの抽選テーブルを記憶しておく場合よりも必要となるメモリ容量が少なく済むと共に、使用する抽選テーブルのバリエーションを豊富にすることができる。

【0016】

また、本発明のゲーム機によれば、仮想リール群に配置されたシンボルは対応するキャラクターに関連するシンボルとなっているので、プレイヤーがキャラクターを選択する度に仮想リールもそのキャラクターに対応して変更されることとなる。従って、選択されたキャラ

クタがどのようなものであるかを仮想リール上でプレイヤーに対して報知することができる。また、そのキャラクタに対応した抽選テーブルが用いられるので、そのキャラクタ特有の入賞役が成立し得ることとなり、ゲーム性の向上を図ることができる。例えば、選択されたキャラクタに特有の入賞役と、そのキャラクタのアニメーションを関連付けることにより、その入賞役が成立したときにアニメーションによる演出を行なうことで、そのキャラクタ特有の入賞役が成立したことをプレイヤーに印象付けることができる。

【0017】

また、本発明のゲームプログラムによれば、選択された抽選テーブルに対応する仮想リールを各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて変動表示、または停止表示を行なうので、選択された抽選テーブルに基づいたシンボルの表示を行なうことができ、抽選結果を直接反映させる表示を行なうことができるので、動作をよりリアルに表現することが可能となる。また、使用する抽選テーブルに対応する仮想リールが表示されるため、使用されている抽選テーブルの内容を別の表示画面を設けることなく仮想リール上で適切に表示することが可能となる。したがって、プレイヤーは表示された仮想リール群により各シンボルの種類の当選確率に変更になったこと及びその変更内容を容易に認識することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

本実施の形態に係るゲーム機は、メダルゲーム機として構成され、3つのリールをビデオ上で表示するビデオリール方式を採ったスロットマシンとなっている。すなわち、実際のリールを用いる場合と同様に、表示対象となるシンボルを仮想的なリール上に予め配置した仮想リールをビデオ上で表示することで、スロットマシンを構成している。そして、このビデオリールを用いて、キャラクタ同士を対戦させる対戦型のゲームを行なうようになっている。各キャラクタは、それぞれ特徴を有する「モンスター」として表現される。

【0019】

プレイヤーは、4つ以上の多数のモンスターから、いずれか3つのモンスターを選択することができる。その選択されたモンスターは、上記各仮想リールに対応付けられる。また各仮想リールは、各々抽選テーブルが対応付けられ、使用される。これにより、そのモンスターに応じたシンボルの配列を有する仮想リールのリール帯が定まり、そのモンスター特有のシンボルが変動または停止表示される。各モンスターは、体力値、特技（戦闘能力や防衛能力）の特徴が異なるばかりでなく、リール帯におけるシンボルの配列が異なるため、複数のモンスターを組み合わせることによって、各シンボルの揃い易さ、即ち入賞役の発生し易さも選択したモンスターにより特徴付けられたものとなる。例えば、シンボルの種類＝攻撃の種類として、シンボルに「ファイアー」、「フィジカル」、「マジック」の3種類があり、各シンボルのレベルも3段階あるとすると、事実上9種類の入賞役及び攻撃の種類がある。そしてあるモンスターは「ファイアー攻撃には弱い、マジック攻撃には強い」といった特徴にする。このモンスターに対応するリール帯は「ファイアー」シンボルが多く配置され、そのリールにおける「ファイアー」シンボルの当選確率が高いものとなっている。同様なモンスターをあと2つ選択すれば、「ファイアー」シンボルが3つ並んで入賞し易い仮想リール群が構成されることとなる。

【0020】

そして、ひとつのリールに配置されるシンボルは決まっているので、各モンスターの特徴として、全ての攻撃に強いものは設定できず、各モンスター同士はジャンケンのゲーム、チョキ、パーのような強さの関係が成立するようになる。

【0021】

なお、実際には上記以外のシンボルを設定してある条件で特殊な入賞役が成立する構成にしても良い。

【0022】

本ゲーム機では、ビデオリールにおいてシンボルが変動表示し、所定時間経過後に停止表示され、特定の入賞役が成立すると、配当が与えられると共に、相手のモンスターに対

して攻撃をする演出が行なわれる。攻撃を受けた相手のモンスターは体力値を減少させる。二人のプレイヤーが交互にリールを回転させながら攻防を行ない、先に相手のモンスターの体力値を0にすると勝ちとなる。

【0023】

また、本ゲーム機には、「クレジット」と「マジックポイント」という2つの価値概念がある。「クレジット」とは、通常のメダルゲームと同様に、メダルの投入や払い出しに関与するものである。「マジックポイント」とは、本ゲーム機特有の価値概念である。すなわち、クレジットとは直接関係が無く、特定のゲームの最中で増加または減少するもので、固有のベットおよびウィン（配当）の概念を有するものである。

【0024】

本ゲーム機で行なわれるゲームは、ショートプレー、オリジナルゲーム、そしてジャックポットゲームに区別される。ショートプレーは、メダルを投入した後、ベットボタンを操作してライン（1～5）を設定すれば準備が完了となる。すなわち、磁気を介してデータの読み書きを行なうエントリーカードを不要としたゲームである。プレイヤーは、予め定められたモンスターを用いてコンピュータ（クライアント装置）と対戦する。エントリーカードを必要としないので、プレイヤーは気軽にゲームに参加することができる。また、ショートプレーは、プレイヤーにゲームの内容を理解させて、後述するような「対戦ゲーム」に移行させることを目的としている。準備が完了した段階で、スタートボタンを操作するとリールが回転し、所定のシンボルの組み合わせが揃うと相手（ここでは、コンピュータ）のモンスターにダメージを与えると共に配当が与えられる。相手のモンスターを倒す毎に勝利ボーナス（例えば、メダル10枚）を獲得し、三連勝できると後述するジャックポットゲームを行なうことが可能となる。

【0025】

なお、このショートプレーは、次のような補足ルールに基づいて行なわれる。（1）すべての戦闘、すなわち、リールの回転および停止による入賞役の成立とその配当の獲得は、そのプレイヤーが先手となる。（2）相手のモンスターのレベル、すなわち、最終的に相手が勝利する確率は「1→2→3」の順に高くなっていくため、1勝する毎に敵が手強くなっていく。（3）プレイヤーが選択したモンスターの体力値は、ゲーム毎に完全に回復する。（4）プレイヤーが選択したモンスターが負けた場合は、相手のモンスターのレベルは1に戻り、体力値が半分だけ回復する。（5）戦闘開始直後は、プレイヤーの攻撃がヒットするまで相手のモンスターは攻撃してこない。すなわち、プレイヤー側で特定の入賞役の入賞が成立するまでは、相手（コンピュータ）側の入賞は成立しない。（6）戦闘中に「モンスターシンボル（上記のように予め定められたモンスターを示すシンボル）」がラインに揃うと、プレイヤーのモンスターがレベルの高いモンスターに変身する。その結果、最終的にプレイヤーが勝利する確率が高くなる。一方、戦闘に負けると元に戻る。すなわち、プレイヤーが勝利する確率も、高くなる前の状態に戻る。（7）後述するジャックポットゲームが終了すると、プレイヤーのモンスターがレベルの高いモンスターに変身する。その結果、最終的にプレイヤーが勝利する確率が高くなる。一方、戦闘に負けると元に戻る。すなわち、プレイヤーが勝利する確率も、高くなる前の状態に戻る。

【0026】

ジャックポットゲームは、コンピュータ（中央に配置されたサーバ装置）と対戦するゲームである。サーバ装置は、「ゴッドドラゴン」というモンスターに形作られた筐体を有しており、その「ゴッドドラゴンと、プレイヤーが選択したモンスターとが対戦する。プレイヤーは、ゴッドドラゴンに対する攻撃が有効である場合、すなわち、特定の入賞役が成立した場合には、ヒット配当、すなわち、成立した入賞役に対応する配当が与えられ、その配当はすべてボーナスとして獲得することができる。また、ゴッドドラゴンに勝つと、さらにクリアボーナスを獲得することができる。ジャックポットゲームはフリーゲームであり、獲得した配当はすべてクレジットとなる。なお、ジャックポットゲームはプレイ上の時間制限が設定されており、一定時間が経過すると自動的に攻撃が実行される。

【0027】

オリジナルゲームは、磁気を介してデータの読み書きを行なうエントリーカードを用いて、長時間にわたって行なうゲームである。プレイヤーは、このエントリーカードをカード挿入口に挿入してゲームに参加する。このオリジナルゲームには、次の5種類のゲーム態様が設けられている。すなわち、(1) ミッション、(2) トーナメント、(3) ブレンド、(4) ショップ、そして(5) データ、である。ミッションは、例えば、12のステージおよび隠しステージをクリアして行くゲームであり、マジックポイントという本ゲーム特有のポイントやモンスターを収集することを目的としたゲーム態様である。コンピュータ(クライアント装置)と対戦するゲームであり、プレイヤーは、戦闘中はメダルの配当のみを獲得する。戦闘に勝利するとプレイヤーはモンスターを1体(例えば3ライフ)獲得できる。すなわち、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータがプレイヤー側に入力され、メモリに書き込まれる。そして、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータを用いて再びゲームを行なうことが可能となる。モンスターのライフとは、いわゆる寿命(生命数)の意味を持たせた数値であり、ゲームでそのモンスターを使用できる限度を示すものである。一方、敗戦した場合は使用したモンスターのライフが1ずつ減少する。勝ってゲームを終了するとボーナスとしてマジックポイントを獲得する。ゲームの結果はエントリーカードに記録される。

【0028】

トーナメントは、他のプレイヤーと勝負する大会形式のゲームである。すなわち、ミッションにおいて獲得したマジックポイントをベットして、プレイヤーの間でモンスター同士を対戦させる。大会毎に指定されたマジックポイント(10~30)、および参加条件に見合うモンスターを保有しているプレイヤーのみが参加することができる。参加条件とは、残存しているライフの数が基準値以上存在することや、レベルが基準値以上であることなど、ゲームに応じて設定可能なものである。プレイヤーは、大会費用(9~75ベット)を支払うが、それ以外の戦闘費用はすべてマジックポイントが用いられる。すなわち、マジックポイントをベットして、マジックポイントを配当として獲得するのである。1回勝利する度に対戦相手のモンスターを1体獲得、すなわち、対戦相手のモンスターに相当するモンスターおよびそのライフを表わすデータが入力される。一方、敗戦した場合は戦闘に使用したすべてのモンスターのライフがそれぞれ1ずつ減少する。従って、戦闘に敗北するとモンスターを使用できるチャンスが減ることとなる。ここで、モンスターはカードに表わされるため、モンスターを1体獲得するとは、そのモンスターのカードを1枚獲得するすなわち、モンスターのカードを表わすデータが入力されるということである。最後まで勝ち抜いた場合は優勝となり、ゴッドドラゴンと対戦するジャックポットゲームを行なうことができる。

【0029】

ブレンドとは、複数のモンスターを組み合わせ、新たなモンスターを誕生させるゲーム態様である。すなわち、複数のモンスターおよびそのライフを表わすデータを用いて、新たなモンスターおよびそのライフを表わすデータを生成するのである。同一のモンスターをブレンドすると、モンスターの種類は変化せずライフや成績のみが加算される。異なった種類のモンスターをブレンドすると、新たなモンスターが出現し、ライフは合計値の半分となり、成績は初期化される。ブレンドの実行に当たっては、モンスターによってそれぞれ異なるクレジットが必要となる。なお、ブレンドした結果、わずかな確率で、1回の戦闘に限り配当が大きくなる「ゴールドモンスター」というモンスターを表わすデータが生成されるように設定されている。

【0030】

ショップは、モンスターを10クレジットで購入するゲーム態様である。また、わずかな確率であるが、購入の結果、「ゴールドモンスター」というモンスターを表わすデータが生成されるように設定されている。

【0031】

データは、プレイヤーが保有しているモンスターや、プレイヤーの成績を表示するゲーム態様である。特定のモンスターを指定すると、そのモンスター単体の成績(戦闘数、勝

利数、勝率、生涯獲得賞金)を表示させることができる。

【実施例 1】

【0032】

図 1 は、本実施の形態に係るゲーム機の外觀図である。ゲーム機 1 は、外觀がモンスターの形状に形作られた筐体を有するサーバ装置 2 を中央に配置し、サーバ装置 2 の周囲に複数のクライアント装置 3 が設けられている。各クライアント装置 3 は、複数の操作ボタンや画像を表示する表示部など、一人一人のプレイヤーがゲームを行なうために必要な構成を備えている。各プレイヤーはクライアント装置 3 において対戦型のゲームを行ない、トーナメントで優勝すると、中央のサーバ装置 2 と対戦するフリーゲームに参加することができる。モンスターの形状を有するサーバ装置 2 の筐体は、演出効果を高め、プレイヤーの挑戦意欲を高める効果を奏する。

【0033】

図 2 は、サーバ装置 2 の電氣的構成を示すブロック図である。サーバ装置 2 において、CPU 2 a は、RAM 2 b および ROM 2 c からデータの読み出しを行ない、または RAM 2 b にデータの書き込みを行なう。そして、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ROM 2 c には、ゲーム機 1 の動作を制御する制御プログラムの他、例えば、図 5 および図 6 に示されるように、リールで表示し得るシンボルのデータ、各モンスターを表わすデータ、各モンスターを表わすデータに対応した複数種類の抽選テーブル、および抽選テーブルに対応した仮想リールを構成するテーブル(図 6 に示されるように、リール帯を形成するシンボルの配列)が格納されており、これらは必要に応じて読み出されて使用される。なお、抽選テーブルとは複数の入賞役毎に定められている数値の幅(抽選区分)の集まりをいう。各モンスターを表わすデータは、プレイヤーに選択されるまでは、カードとして表示される。

【0034】

乱数発生回路 2 e は一定の乱数を発生させる。画像に関するデータは、画像処理等を行なう表示部制御回路 2 f を介して、例えば液晶表示器からなる表示部 2 g に出力される。表示部 2 g では、文字、静止画、動画等が表示される。なお、サーバ装置 2 は、必ずしも表示部 2 g を有していなくても構わない。音声に関するデータは、CPU 2 a から音声処理および増幅等を行なう音声制御部 2 h を介してスピーカ 2 i に出力される。これらの各構成要素は、制御バス 2 n を介して相互にデータの送受信を行なう。そして、サーバ装置 2 は、入出力インタフェース 2 j およびバス N を介して各クライアント装置 3-1~3-n とデータの送受信を行なう。

【0035】

図 3 は、クライアント装置 3 の電氣的構成を示すブロック図である。メダル判別装置 3 a はメダルの適否を判別し、払出メダルカウンタ 3 b は払い出すメダル数をカウントする。操作部 3 c は複数の操作ボタンやスタートボタンを備えており、プレイヤーがこれらの操作ボタンやスタートボタンを操作することによって信号を入力する。メダル払い出し装置 3 d はメダルの払い出しを行なう。画像に関するデータは、画像処理等を行なう表示部制御回路 3 e を介して、例えば、液晶表示器からなる表示部 3 f に出力される。表示部 3 f では、文字、静止画、動画等が表示される。例えば、図 4 に示すような画像が表示される。音声に関するデータは、音声処理および増幅等を行なう音声制御部 3 g を介してスピーカ 3 h に出力される。これらの各構成要素は、CPU 3 i に制御されながら制御バス 3 n を介して相互にデータの送受信を行なう。CPU 3 i は、RAM 3 j および ROM 3 k からデータの読み出しを行ない、または RAM 3 j にデータの書き込みを行なう。そして、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ROM 3 k には、画像表示を制御するプログラムや音声を制御するプログラムなどが格納されており、必要に応じて読み出されて使用される。乱数発生回路 3 m は一定の乱数を発生させる。そして、クライアント装置 3 は、入出力インタフェース 3 p を介してサーバ装置 2 とデータの送受信を行なう。

【0036】

表示部 2 g および表示部 3 f は表示部を構成し、RAM 2 b または ROM 2 c は記憶部を構成する。また、操作部 3 c は選択部を構成し、CPU 2 a、RAM 2 b、および ROM 2 c はテーブル作成部を構成する。

【0037】

図 4 は、クライアント装置 3 における表示部 3 f で表示される画面の一例を示す図である。画面 4 0 の中央には、複数種類のシンボルを変動表示、または停止表示する 3 つのリール 4 1 a ~ 4 1 c (仮想リール) が表示される。また、画面 4 0 の右端には対戦相手のリールの状態を表わすサブ画面 4 2 が表示される。本ゲーム機では、プレイヤーは、操作部 3 c における操作ボタンを操作することにより、モンスターのカードを選択することができる。そして、プレイヤーは、各リール 4 1 a ~ 4 1 c のそれぞれに任意に選択したモンスターのカードを対応付ける。この操作は、ガイダンスを行なってプレイヤーに行なわせるようにしても良い。例えば、「どのモンスターをボスにしますか?」、「第 1 リールにはどのモンスターを使いますか?」というメッセージを表示すると共に、画面上に複数のモンスターのカードを表示する。そして、操作ボタンの操作に応じてモンスターのカードを決定可能とし、「決定ボタン (エンターキー)」が操作されるとそのリールに選択されたモンスターが対応付けられるとしても良い。このモンスター (キャラクタ) の選択を契機にして対応する抽選テーブル及び対応する仮想リールが選択される。

【0038】

画面 4 0 の左側のエリア 4 3 a には、プレイヤーが選択した 3 つモンスターのうち、中央リール 4 1 b に対応付けられたモンスター 4 3 b が表示される。そのモンスター 4 3 b の名称はリール 4 1 a ~ 4 1 c の下に設けられた名称表示エリア 4 3 c に表示される。モンスター 4 3 b の体力値は、棒グラフ 4 3 d で表示される。一方、画面 4 0 の右側のエリア 4 4 a には、対戦相手となる他のプレイヤーまたはコンピュータが選択した 3 つのモンスターのうち、相手側の中央リールに対応付けられたモンスター 4 4 b が表示される。そのモンスター 4 4 b の名称がサブ画面 4 2 の下に設けられた名称表示エリア 4 4 c に表示される。モンスター 4 4 b の体力値は、棒グラフ 4 4 d で表示される。配当表 4 5 は、各リール 4 1 a ~ 4 1 c において表示されるシンボルの組み合わせで成立し得る入賞役にに応じて、プレイヤーに付与する配当が表示される。すなわち、すべてのリールに対してモンスターが対応付けられた後、その抽選テーブルに含まれるシンボルのデータに基づいて、配当表データが作成される。この配当表データに基づいて、配当表が画面に表示される。

【0039】

また、通常は、各リール 4 1 a ~ 4 1 c でシンボルが変動表示した後停止表示されたときに、モンスター 4 3 b とモンスター 4 4 b とが画面 4 0 の上部において対戦するアニメーションによる演出が行なわれる。例えば、攻撃する場合、は、相手のモンスターを殴る、蹴る、噛み付くなどのアニメーションを表示する。炎を相手のモンスターに吹き付けるなどのアニメーションを表示しても良い。また、攻撃を与える側のモンスターの特性に応じてモンスターの画像を変化させても良い。例えば、二本立ちのモンスターであれば、足踏みをする、相手を蹴るなどのアニメーションを表示する。また、猛獣をモチーフとしたモンスターであれば、吠える、牙をむくなどのアニメーションを表示する。このように、モンスターの攻撃の様子やモンスターそのものの画像を変化させることにより、攻撃の種類を明確化させたり、モンスターの特性を明確化させたりすることが可能となる。また、画像表示が単調となることなく、効果的な演出を行なうことが可能となる。その結果、プレイヤーに対して攻撃の様子を印象付けることができる。さらに、相手から攻撃を受けた場合、モンスターの体力値が減少するが、その際にモンスターの画像を変化させても良い。すなわち、攻撃を受けたモンスターの体力値が減少する際に、傷ついて苦しむ様子をアニメーションで表示する。これにより、受けた攻撃と体力値が減少することを明確化させることができる。ただし、特別な攻撃を行なう場合は、画面 4 0 全体を用いたエフェクトアニメーションによる演出が行なわれる。例えば、画面 4 0 全体をモンスターが動き回ったり、モンスターの大きさが大きくなったりするアニメーションなどを表示する。その際、画面 4 0 全体について、色彩を変更したり、点滅表示をしたり、稲妻の画像を表示した

りしても良い。

【0040】

各リール41a～41cに表示されるシンボルの種類は、図5に示すように、多くの種類が存在する。図5において、シンボル51a～51cは、フィジカル攻撃を行なうシンボルである。いずれかのシンボルがライン（入賞ライン）に並ぶとそのプレイヤーが選択したモンスター43bが相手のモンスター44bに対して、その表示レベルに従ったフィジカル攻撃を行ない、かつメダルをベットしていればベット数に応じて払い出しを行なう。なお、攻撃力及びメダル払い出し枚数は、最もレベルの低いシンボルの配当表に従う。また、シンボル52a～52cは、ファイアー攻撃を行なうシンボルである。いずれかのシンボルがラインに並ぶとモンスター43bが相手のモンスター44bに対してその表示レベルに従ったファイアー攻撃を行ない、かつメダルをベットしていればベット数に応じて払い出しを行なう。なお、攻撃力及びメダル払い出し枚数は、最もレベルの低いシンボルの配当表に従う。シンボル53a～53cも同様である。

【0041】

シンボル54は、マルチ攻撃を行なうシンボルである。このシンボル54がラインに並ぶと、モンスター43bが相手のモンスター44bに対して、フィジカル攻撃と、ファイアー攻撃と、マジック攻撃とを同時に行なう。このとき、攻撃力はレベル1として各攻撃が行なわれる。このレベルとは、相手のモンスターの体力値を減少できる度合いを示すもので、数値が大きいほど相手のモンスターの体力値を減らすことができるものである。また、このシンボル54は、フィジカル攻撃、ファイアー攻撃、またはマジック攻撃のレベル1のシンボル、すなわち、シンボル51a、シンボル52a、シンボル53aのいずれかと同じ機能を果たすことができる。シンボル55は、体力回復のシンボルである。このシンボル55がラインに並ぶと、モンスター43bの体力値が、一定の数値だけ回復する。シンボル56は、ワイルドのシンボルである。このシンボル56は、モンスター以外のすべてのシンボルに置き換わる機能を有する。また、このシンボル56が1ラインに並ぶと、ベットをすることなくゲームを開始することができるフリーゲームがスタートする。シンボル57～59は、各モンスターを表わすシンボルである。3つのリール41a～41cのそれぞれに1個以上（合計3個）出現すると、そのモンスターの得意技が画面に表示され、画面の案内に従ってプレイヤーがいずれか1つを選択することにより発動させることができる。モンスターの種類によって、発動できる得意技が異なっている。

【0042】

本実施例1に係るゲーム機では、モンスター毎に、レベル、体力値、特技、リール特性、ベット費用が定められている。これらは、図6（A）～（C）に示すように、モンスターを表わすカード60～62に表示される。レベルとは、そのモンスターの能力の高さを表わす。体力値とは、そのモンスターの初期体力を決める値である。特技とは、そのモンスターが備える攻撃の属性であり、増減できるものである。リール特性とは、リール帯においてフィジカル攻撃を表わすシンボル、ファイアー攻撃を表わすシンボル、そしてマジック攻撃を表わすシンボルの数の比率によって決まるものである。ベット費用とは、ゲームにおいてそのモンスターを使用するときに必要なベット数である。モンスターに応じてこのベット費用が異なっており、モンスターのレベルが高いほどそのプレイヤーが勝利する確率が高くなるので、ベット費用も高くなっている。

【0043】

また、本実施例1に係るゲーム機では、モンスターの種類に応じてリール帯を構成するシンボルが異なっている。すなわち、リール帯を構成するシンボルのデータを有するテーブルが、モンスター毎に異なっているのである。例えば、図6（A）に示すように、「ゲロピー」というモンスターに対応するテーブルには、フィジカル攻撃を表わすシンボル51aとファイアー攻撃を表わすシンボル52aが多く、攻撃力は高くない。すなわち、ライン上にシンボルが揃っても相手のモンスターの体力値を減らすことができる度合いが低い。一方、このテーブルには体力値を30回復させるシンボル55が多いので、このモンスターは攻撃を受けても回復する機会が多くなっている。また、図6（B）に示すように

、「デーモン」というモンスターに対応するテーブルには、フィジカル攻撃を表わすシンボル 51 a、51 b と、マジック攻撃を表わすシンボル 53 a ~ 53 c が多く含まれているため、これらの攻撃力が高くなっている。すなわち、ライン上にシンボルが揃うと相手のモンスターの体力値を減らすことができる度合いが高い。また、図 6 (C) に示すように、「ブルードラゴン」というモンスターに対応するテーブルには、ファイアー攻撃を示すシンボル 52 a ~ 52 c が多く含まれ、いずれのシンボルにも機能するワイルドシンボル 56 が 2 つ含まれているため、攻撃力が高くなっている。すなわち、ライン上にシンボルが揃うと相手のモンスターの体力値を減らすことができる度合いが高い。このように、各モンスター特有のテーブルが ROM 2 c に格納されており、プレイヤーによって各リールに対応付けられるとリール帯として機能することとなる。ここで、抽選テーブルとリール帯との関係は単純に言えば次のとおりである。例えば、リール帯にシンボルを 20 個設けることができるようにし、各シンボルが表示領域に停止する確率を $1/20$ (平等) に設定した場合において、ファイアー攻撃を示すシンボル 52 a ~ 52 c が合計 5 個設けられているリール帯であれば、ファイアー攻撃を示す種類のシンボルが停止する確率は $5/20$ 、すなわち $1/4$ となる。また、ファイアー攻撃を示すシンボル 52 a ~ 52 c が合計 10 個設けられているリール帯であれば、ファイアー攻撃を示す種類のシンボルが停止する確率は $10/20$ 、すなわち $1/2$ となり、5 個設けられた場合よりもファイアー攻撃を示す種類のシンボルが停止する確率が高い。この例は、当選確率と所定の種類のシンボルの数とが単純に比例しているものであるが、このような関係に限られない。全シンボル数に対して占める割合が大きいシンボルが、割合が小さいシンボルよりも高い確率で当選する所定の関係になっていれば良く、例えば当選確率が、シンボルが 1 つの場合に比較して 2 つの場合に 2 倍、3 つの場合に 4 倍、4 つの場合に 8 倍になっていても良い。そして、このようにシンボル間での重みにペイアウト率に応じた差を設けることによって、実際のペイアウト率を調節することができる。すなわち、例えば単にシンボルの個数のみで当選確率を決定するのではなく、これに重み係数を付与することで、きめ細かにペイアウト率を調節することができる。例えば高配当の役を構成するシンボルについて、ペイアウト率を考慮した重みを付与し、シンボルの個数により上記のように単純に計算した確率よりも低く設定しても良い。

【0044】

このように、抽選テーブルおよび仮想リールには、モンスター、またはモンスターの動作に関連するシンボルのデータが含まれるので、プレイヤーが選択したモンスター、またはそのモンスターに関連するシンボルが変動または停止表示されることとなる。プレイヤーが選択したモンスター、またはそのモンスターに関連するシンボルが停止表示されると、そのモンスターにより、シンボルに関連する攻撃の動作がなされるので、上記のシンボルが停止表示されることによって、プレイヤーに対してモンスターの動作を事前に知らしめることができる。例えば、上記のように、選択されたモンスターが「ブルードラゴン」である場合、そのブルードラゴンを表わすシンボル、ブルードラゴンが得意とする攻撃を示すシンボルをテーブルに含むことによって、それらのシンボルからなる入賞役が成立したときに、そのブルードラゴン特有の攻撃動作を行なう、といったアニメーションを表示し、ブルードラゴン特有の入賞役が成立したことをプレイヤーに印象付けることができる。

【0045】

次に、本実施例に係るゲーム機の動作について説明する。図 7 は、ゲームの流れを表わすフローチャートである。まず、必要なベット数をメダルベットした後、戦闘チーム (パーティー) を決定する (ステップ S1)。ここでは、図 8 (A) に示すように、まず、中央リールに対応付けるモンスターを決定する。そのモンスターは「ボス」として、パーティーの主役となり、その特徴によって作戦の方向性が決まる。例えば、同図に示すように、左側のプレイヤーは回復力が高く持久戦に強いモンスターをボスとして設定しようとしている。また、右側のプレイヤーは魔法 (マジック攻撃) の攻撃力が高い、すなわち、マジック攻撃を行なうシンボル 53 a ~ 53 c がライン上に揃うと相手のモンスターの体力

値を減少させる度合いが大きいモンスターをボスとして設定しようとしている。

【0046】

次に、右リールおよび左リールに対応付けるモンスターを決定する。それらのモンスターは「メンバー」として、そのパーティーを構成する。この段階で、相手のボスがお互いにわかるため、相手の作戦を推測しながらメンバーとしてのモンスターを決定する。例えば、図8(B)に示すように、左側のプレイヤーは、相手のボスを見て炎(ファイアー攻撃)に弱い、すなわち、自分の側でファイアー攻撃を行なうシンボル52a~52cがライン上に揃った場合、体力値を減少させる度合いが大きいモンスターであると判断している。また、右側のプレイヤーは、自分のボスのモンスターがファイアー攻撃に弱いので、ファイアー攻撃に強い、すなわち、相手の側でファイアー攻撃を行なうシンボル52a~52cがライン上に揃った場合、体力値を減少させる度合いが小さいモンスターをパーティーに加えようとしている。このゲームには、対戦相手に勝つことと、メダルを増やすことの2つの目的があるため、リールに対応付けるモンスター(カード)の選択は、いずれの目的達成にも影響する。本ゲーム機では、モンスターがリールに対応付けられると、リアルタイムで配当表が表示される。従って、プレイヤーはリール特性と配当表とを見比べながら、ゲーム進行上、及び/またはメダルの増量を目的として戦略的にリールに対応付けるモンスターを選択することができる。ここで、対戦時に一度の攻撃力の高いシンボルは、メダルの増量については、配当は高いが当選確率の低いシンボルとし、このようなシンボルが主に配置されたリール、モンスターを選択して、対戦時の一度の攻撃力を高め、かつメダルのハイリスク/ハイリターンを狙ったり、逆に対戦時に一度の攻撃力は低く、配当も低いが当選確率の高いシンボルが多く配置されたリール、モンスターを選択して、対戦時に攻撃回数を増やすと共にメダルが一気に減るリスクを減少しても良い。

【0047】

そして、パーティーを構成する3つのモンスターの体力値の合計値がそのパーティーの初期体力として設定される。

【0048】

すべてのモンスターがリールに対応付けられると、配当表データが作成される。CPU 2aは、各リール41a~41cに対応付けられた3つのモンスターのテーブルをそれぞれ読み出して、それらのテーブルに含まれるシンボルのデータを用いて複数の入賞役およびそれらの入賞役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成する。配当表データを作成する際には、ペイアウト率が加味される。すなわち、予め定められている(メダル獲得数)/(メダルベット数)の値となるように配当表データが作成される。なお、シンボルごとの当選確率を調節してペイアウト率を調節する場合は、配当表データは予め定めた固定的なデータを使用することができる。また、当選確率によるペイアウト率の調節と配当表によるペイアウト率の調節の両方によりペイアウト率を調節してもよい。

【0049】

次に、各プレイヤーは交互にリールを回転させて、シンボルが揃った場合に対応する枚数のメダルの払い出し、またはメダルクレジットが増加すると共に相手のパーティーに攻撃を与えていく。自分の攻撃を行なうと(ステップS2)、敵を倒したかどうかを判断する(ステップS3)。すなわち、相手のモンスターの体力値を0にすることができたかどうかを判断する。例えば、図8(C)に示すように、左側のプレイヤーのパーティーでファイアー攻撃のシンボルがライン上に揃ったため、右側のプレイヤーのパーティーにファイアー攻撃を行なっている。敵を倒した場合は、その戦闘に勝利となる(ステップS4)。一方、敵を倒さなかった場合は、次に、相手の攻撃を受ける(ステップS5)。相手の攻撃を受けると自分のパーティーの体力値が減少するため、自分のパーティーの体力値が残っているかどうかを判断する(ステップS6)。そして、自分のパーティーの体力値が残っている場合は、ステップS2へ移行し、自分の攻撃を行なう。一方、ステップS6において、自分のパーティーの体力値が残っていない場合は、敗北となる(ステップS7)。

。

【0050】

上記のような戦闘の結果、図8(D)に示すように、左側のプレイヤーが勝利した場合は、ボーナス配当、すなわち、戦闘に勝利した場合に与えられる所定数のクレジットが与えられ、相手のモンスターのいずれか1体を獲得する。すなわち、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータがプレイヤー側に入力され、メモリに書き込まれる。そして、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータを用いて再びゲームを行なうことが可能となる。また、上述したようなマジックポイントを獲得する。一方、敗北した右側のプレイヤーは、パーティー内のモンスターのすべてのライフが1ずつ減少する。

【0051】

ここで、左側のプレイヤーが獲得したモンスターのライフ値と、右側のプレイヤーのパーティーを構成する各モンスターが失ったライフ値とは一定の対応関係にある。例えば、左側のプレイヤーが獲得したモンスターが強いモンスターである場合は、そのライフ値は少なくなる一方、左側のプレイヤーが獲得したモンスターが弱いモンスターである場合は、そのライフ値は多くなる。

【0052】

以上のように、実施例1に係るゲーム機によれば、プレイヤーの選択操作を契機として選択された抽選テーブルに対応する仮想リールを各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて変動表示、または停止表示を行なうので、選択された抽選テーブルに基づいたシンボルの表示を行なうことができる。このため、シンボルが固定されている場合には、抽選結果に無関係なシンボルをすべらせる制御が必要であったが、本発明ではこれが必要ではなくなり、抽選結果を直接反映させる表示を行なうことができるので、動作をリアルに表現することが可能となる。また、使用する抽選テーブルと表示する仮想リールとが対応しているため、使用されている抽選テーブルの内容を別の表示画面を設けることなく仮想リール上で適切に表示することが可能となる。ここで、本実施例では抽選テーブル、仮想リールまたはキャラクタ（モンスター）はプレイヤーの選択操作を契機として選択したが、任意のタイミングでランダムに選択したり、ゲーム進行に従って、例えば所定の場面切替時などの所定のタイミングで故意に、所定、または任意のキャラクタ等を選択するようになっていても良い。

【実施例2】

【0053】

実施例2に係るゲーム機では、プレイヤーの選択により各リール（仮想リール）にモンスターが対応付けられると、そのリールで表示し得る複数種類のシンボルが決められる。そして、そのリールに応じて対応する抽選テーブルを作成する。すなわち、実施例1のように、予め複数のテーブルをROM2cに格納しておくのではなく、モンスターが選択された際に、プログラムを実行することにより、抽選テーブルを作成するのである。具体的には、プレイヤーによりリールに特定のモンスターが対応付けられると、ROM2cからそのモンスター特有のシンボルのデータを読み出す処理を行ない、読み出したシンボルのデータに基づいて抽選テーブルを作成する処理を行なう。一方、読み出したシンボルのデータを用いて仮想リール帯を形成し、そのリール帯を用いてシンボルを変動表示する。作成した抽選テーブルに基づいて抽選を行ない、その抽選結果に応じて、変動表示していたシンボルを停止表示する。

【0054】

このように、選択された抽選テーブルに対応する仮想リールを各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて変動表示、または停止表示を行なうので、選択された抽選テーブルに基づいたシンボルの表示を行なうことができる。このため、抽選結果を直接反映させる表示を行なうことができるので、動作をリアルに表現することが可能となる。また、使用する抽選テーブルと表示される仮想リールとが対応しているため、使用されている抽選テーブルの内容を別の表示画面を設けることなく仮想リール上で適切に表示することが可能となる。また、選択された複数の仮想リールに応じて対応する抽選テーブルを作成するので、予め多くの抽選テーブルを記憶しておく場合よりも必要となるメモリ容量が少なく済むと共に、使用する抽選テーブルのバリエーションを

豊富にすることができる。

【0055】

上記のような本発明の特徴的な動作は、コンピュータにゲームプログラムを実行させることにより行なわれる。すなわち、このゲームプログラムは、複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行ない得る処理と、前記表示領域に停止表示されるシンボルの組み合わせによりあらわされる複数の役のいずれかを遊技の度に抽選するための複数種類の抽選テーブルと、各抽選テーブルの各役の当選確率に応じた仮想リールのデータとを記憶する処理と、前記複数種類の抽選テーブルまたは仮想リール群のいずれかを選択する処理と、更に前記表示処理において、前記選択部により選択された抽選テーブルに対応する仮想リール群を前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記変動表示、または停止表示を行なう処理と、をコンピュータに読み取らせ、実行可能にコマンド化させたことを特徴としている。

【0056】

このように、選択された抽選テーブルに対応する仮想リール群を各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて変動表示、または停止表示を行なうので、選択された抽選テーブルに基づいたシンボルの表示を行なうことができる。このため、抽選結果を直接反映させる表示を行なうことができるので、動作をリアルに表現することが可能となる。また、選択された抽選テーブルに対応する仮想リールが表示されるため、使用されている抽選テーブルの内容を別の表示画面を設けることなく仮想リール上で適切に表示することが可能となる。

【0057】

上記のプログラムは、CD-ROMやDVD等の記録媒体に記録された状態で入手することができる。また、このようなプログラムは、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網等の伝送媒体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際、伝送媒体中には上記プログラムの少なくとも一部を伝送していればよい。すなわち、上記プログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【図面の簡単な説明】

【0058】

【図1】 実施例1に係るゲーム機の外観を示す図である。

【図2】 サーバ装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図3】 クライアント装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図4】 表示部が表示する画面の一例を示す図である。

【図5】 リールにおいて表示し得るシンボルを示す図である。

【図6】 (A) 「ゲロピー」というモンスターを表示するカード、およびそのモンスターに対応するシンボルおよびその配列を表わすテーブルを示す図である。(B) 「デーモン」というモンスターを表示するカード、およびそのモンスターに対応するシンボルおよびその配列を表わすテーブルを示す図である。(C) 「ブルードラゴン」というモンスターを表示するカード、およびそのモンスターに対応するシンボルおよびその配列を表わすテーブルを示す図である。

【図7】 ゲームの流れを示すフローチャートである。

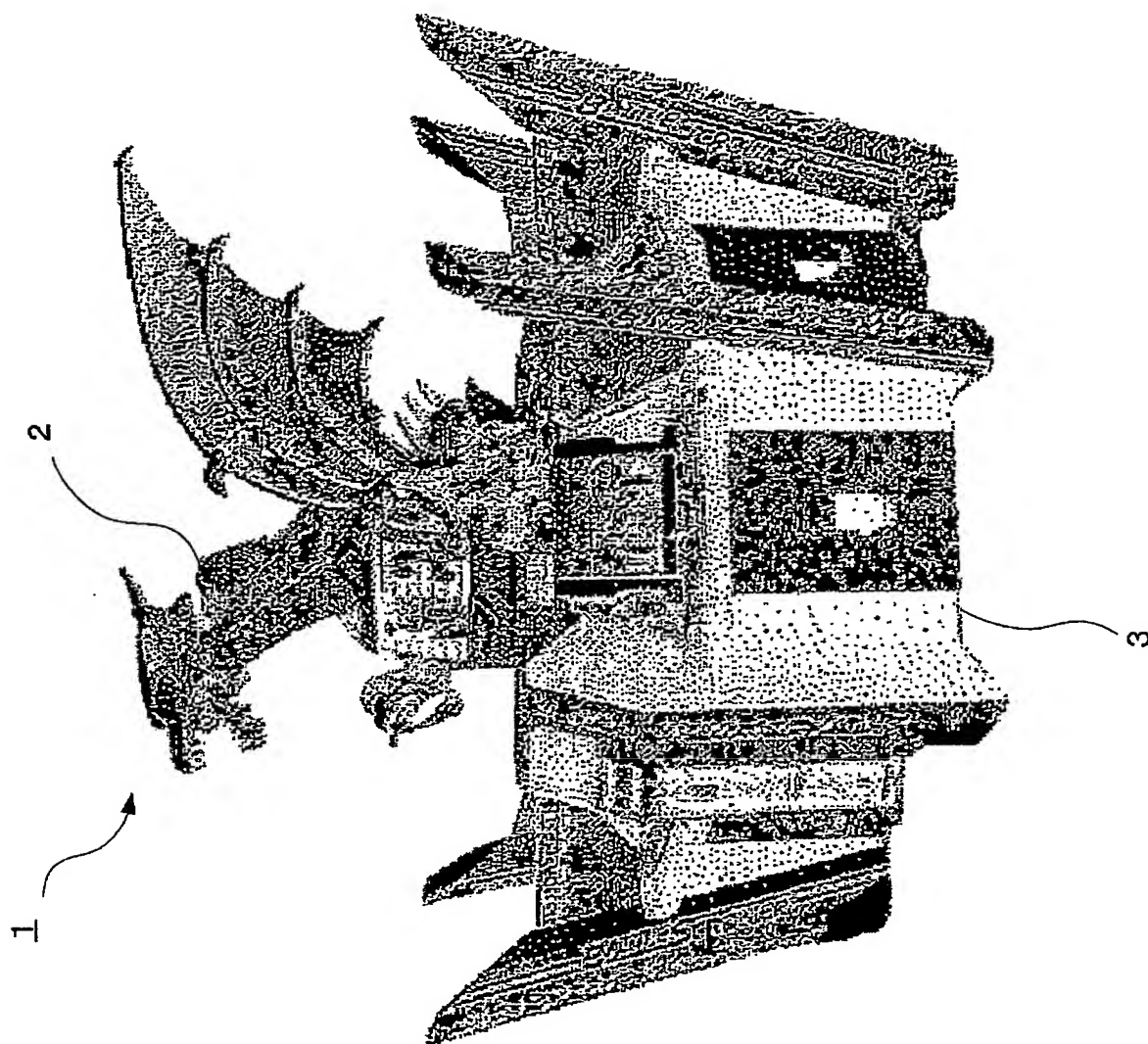
【図8】 (A) パーティーを作る様子を示す図である。(B) パーティーを作る様子を示す図である。(C) 戦闘の様子を示す図である。(D) 戦闘の決着がついた様子を示す図である。

【符号の説明】

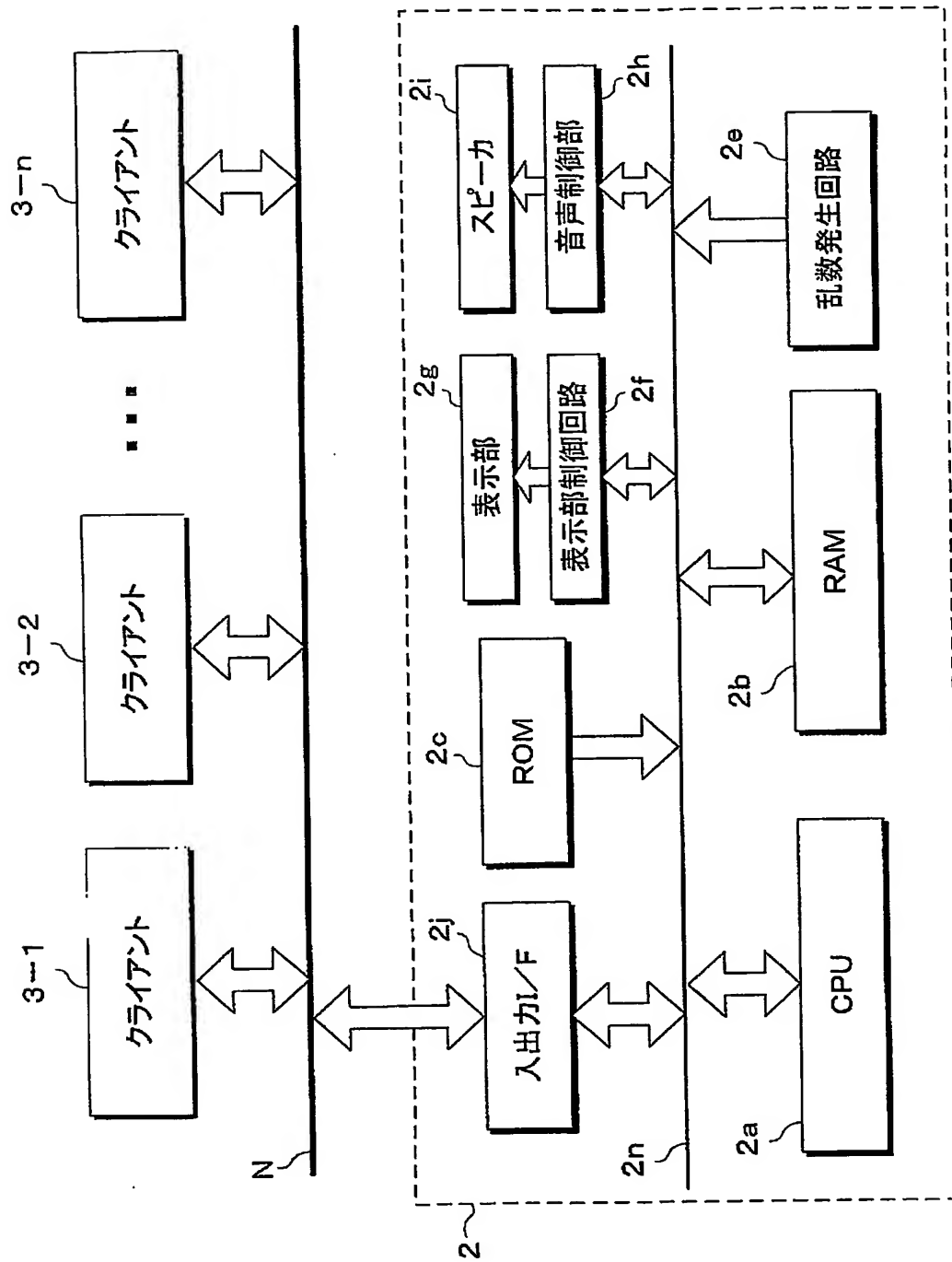
【0059】

- 1 ゲーム機
- 2 サーバ装置
 - 2 a CPU
 - 2 b RAM
 - 2 c ROM
 - 2 e 乱数発生回路
 - 2 f 表示部制御回路
 - 2 g 表示部
 - 2 h 音声制御部
 - 2 i スピーカ
 - 2 j 入出力インタフェース
 - 2 n 制御バス
- N バス
- 3 クライアント装置
 - 3 a メダル判別装置
 - 3 b 払出メダルカウンタ
 - 3 c 操作部
 - 3 d メダル払い出し装置
 - 3 e 表示部制御回路
 - 3 f 表示部
 - 3 g 音声制御部
 - 3 h スピーカ
 - 3 i CPU
 - 3 j RAM
 - 3 k ROM
 - 3 m 乱数発生回路
 - 3 n 制御バス
 - 3 p 入出力インタフェース
- 40 画面
 - 41 a～41 c リール
 - 42 サブ画面
 - 43 a エリア
 - 43 b モンスター
 - 43 c 名称表示エリア
 - 43 d 棒グラフ
 - 44 a エリア
 - 44 b モンスター
 - 44 c 名称表示エリア
 - 44 d 棒グラフ
 - 45 配当表
 - 51 a～51 c シンボル
 - 52 a～52 c シンボル
 - 53 a～53 c シンボル
 - 54～59 各種シンボル
 - 60～62 モンスターを表わすカード

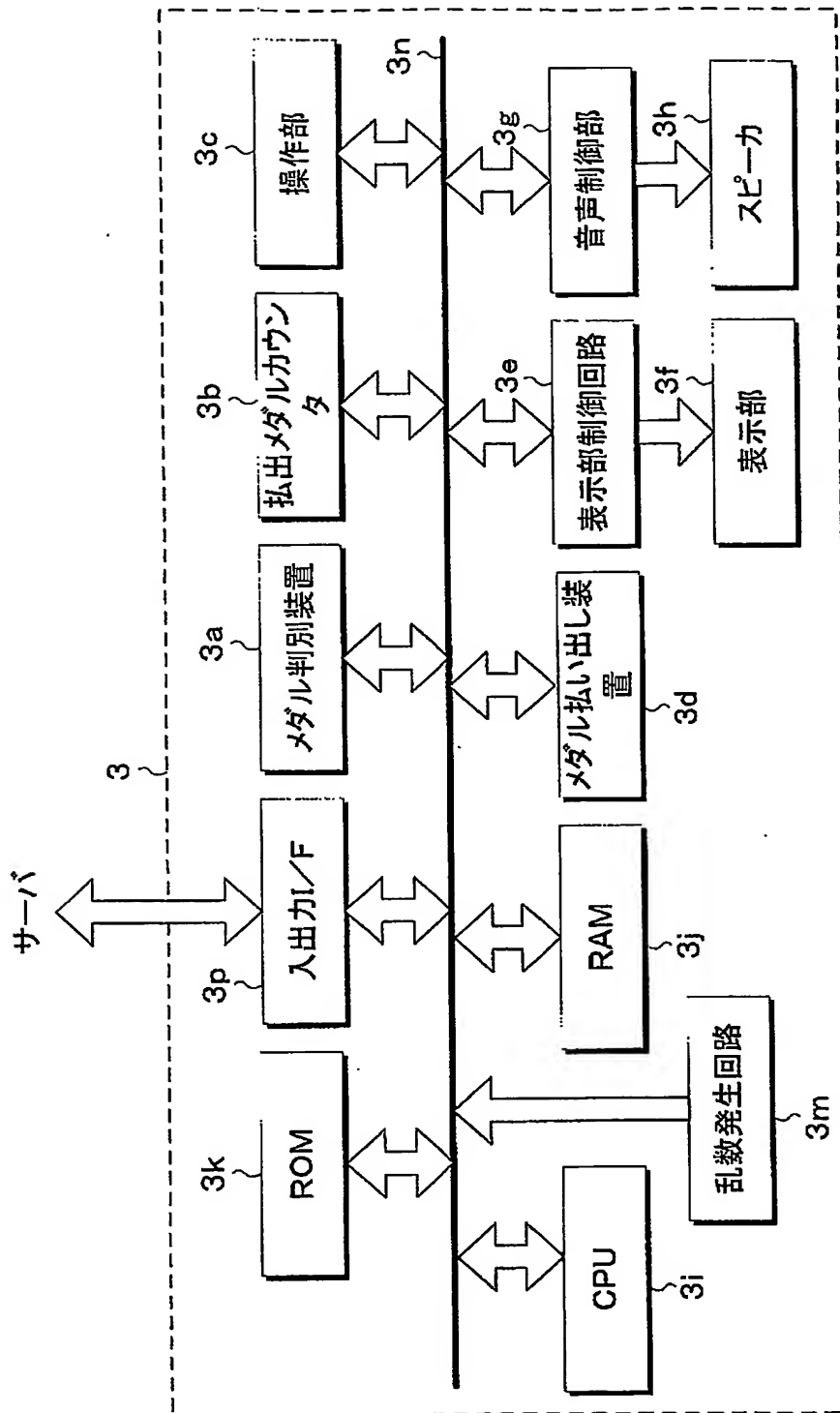
【書類名】図面
【図1】



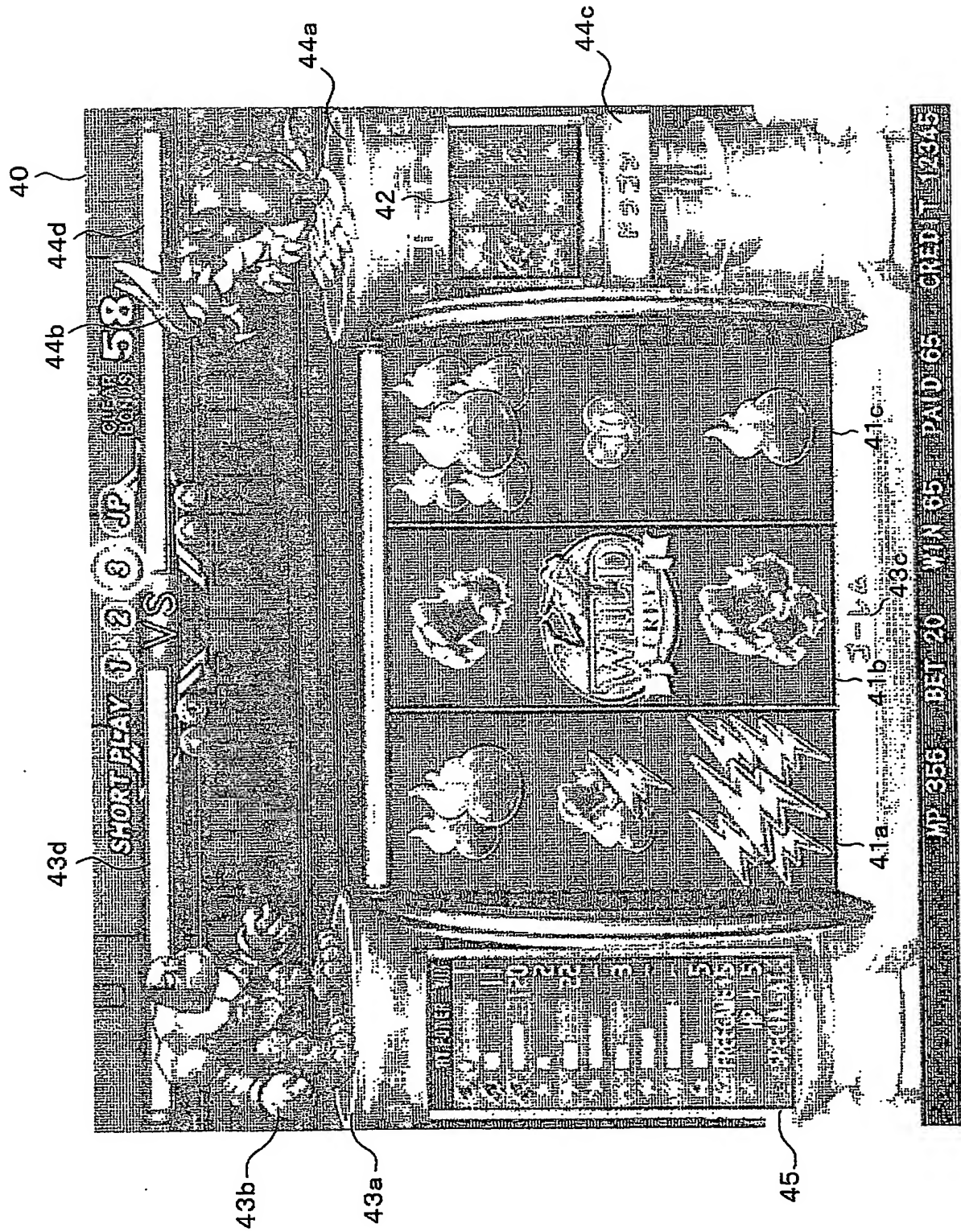
【図 2】



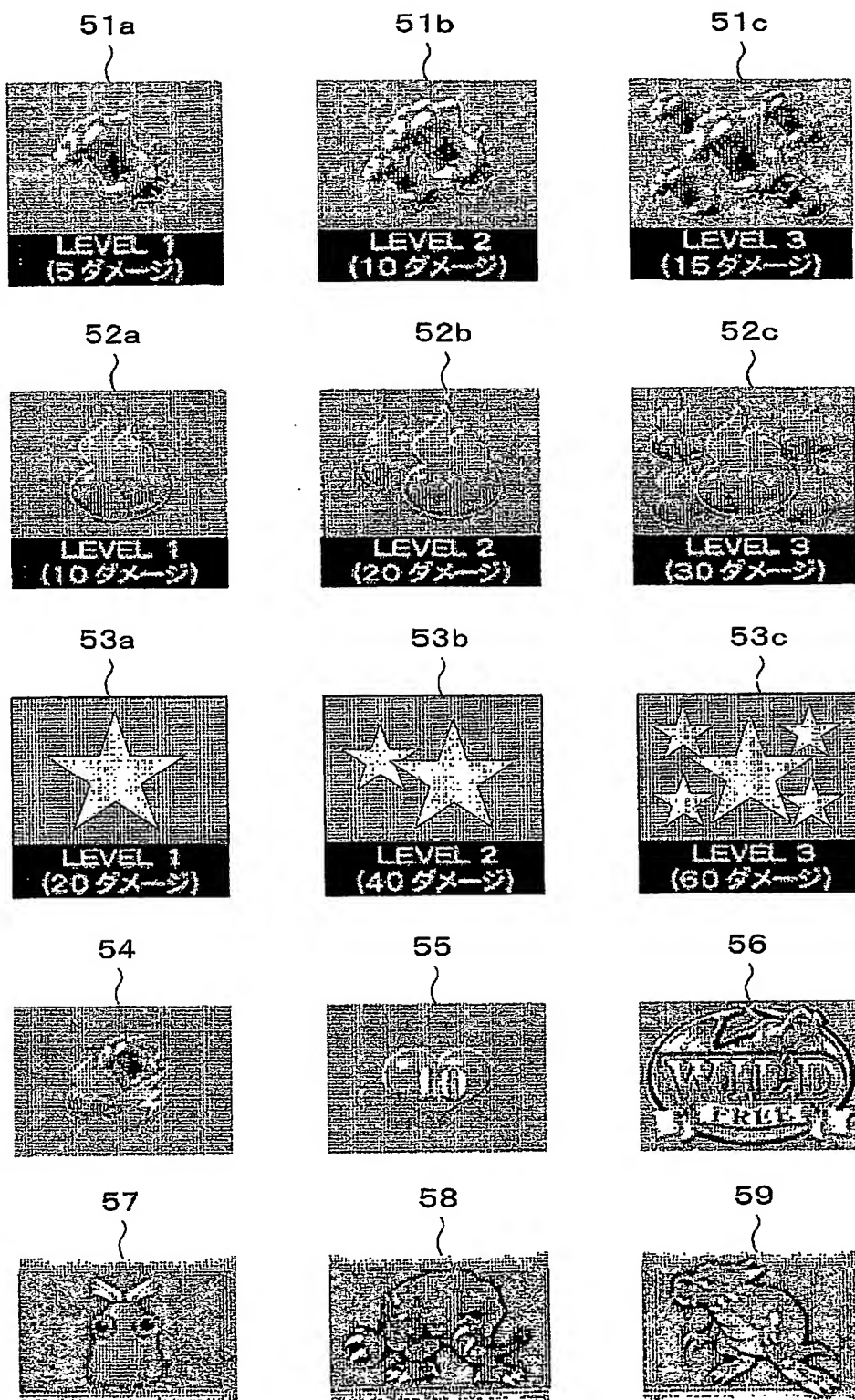
【図 3】



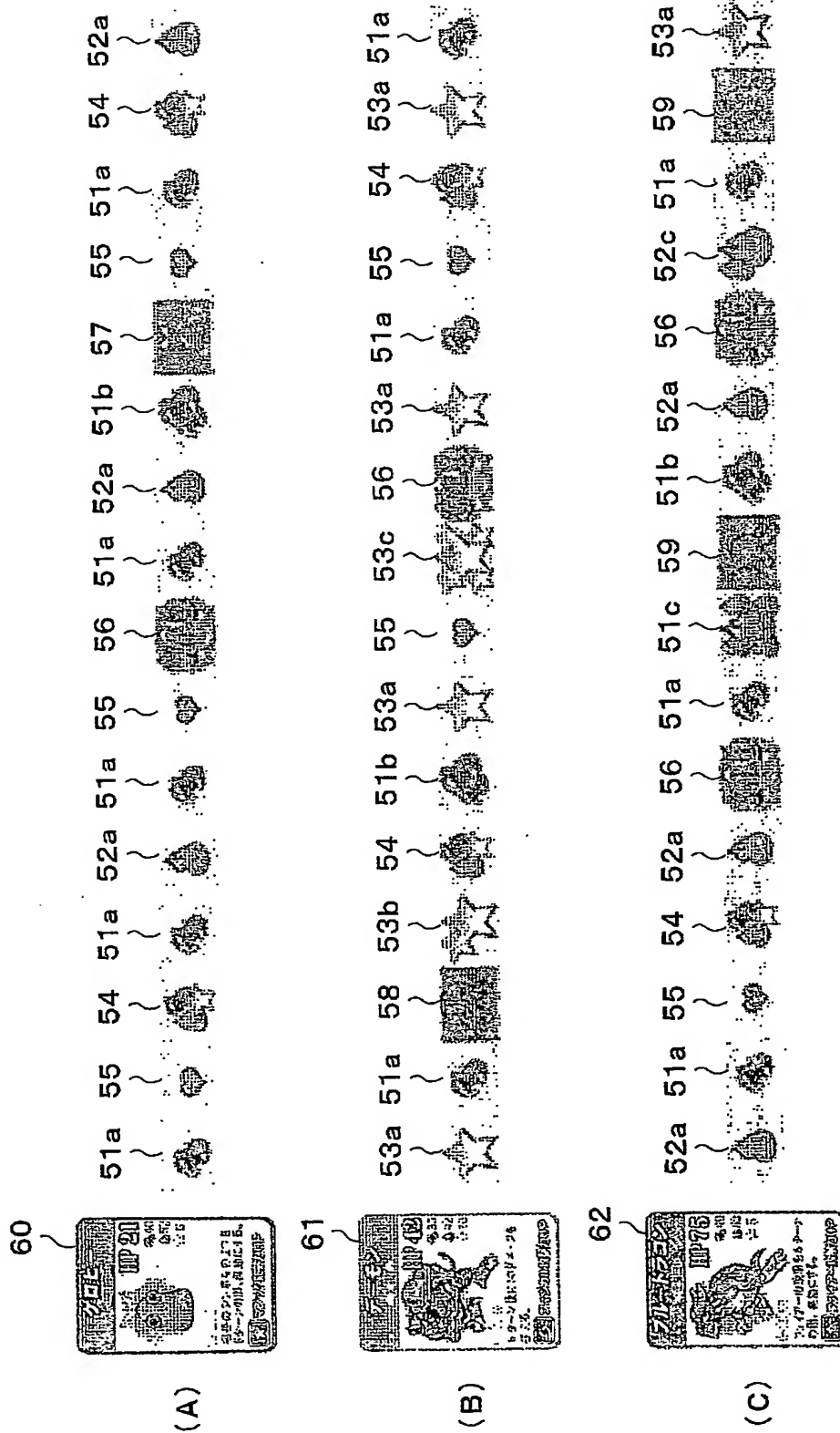
【図 4】



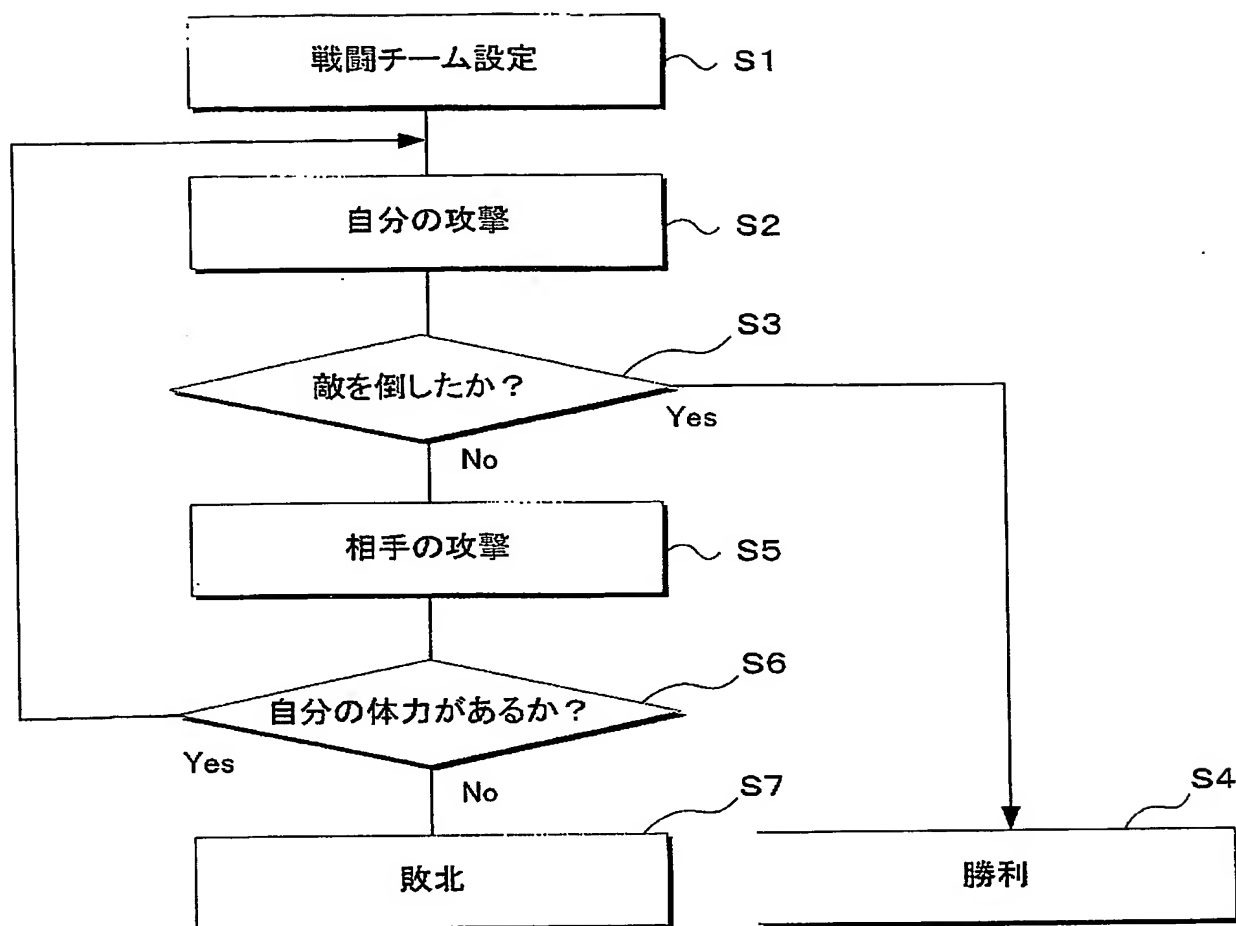
【図 5】



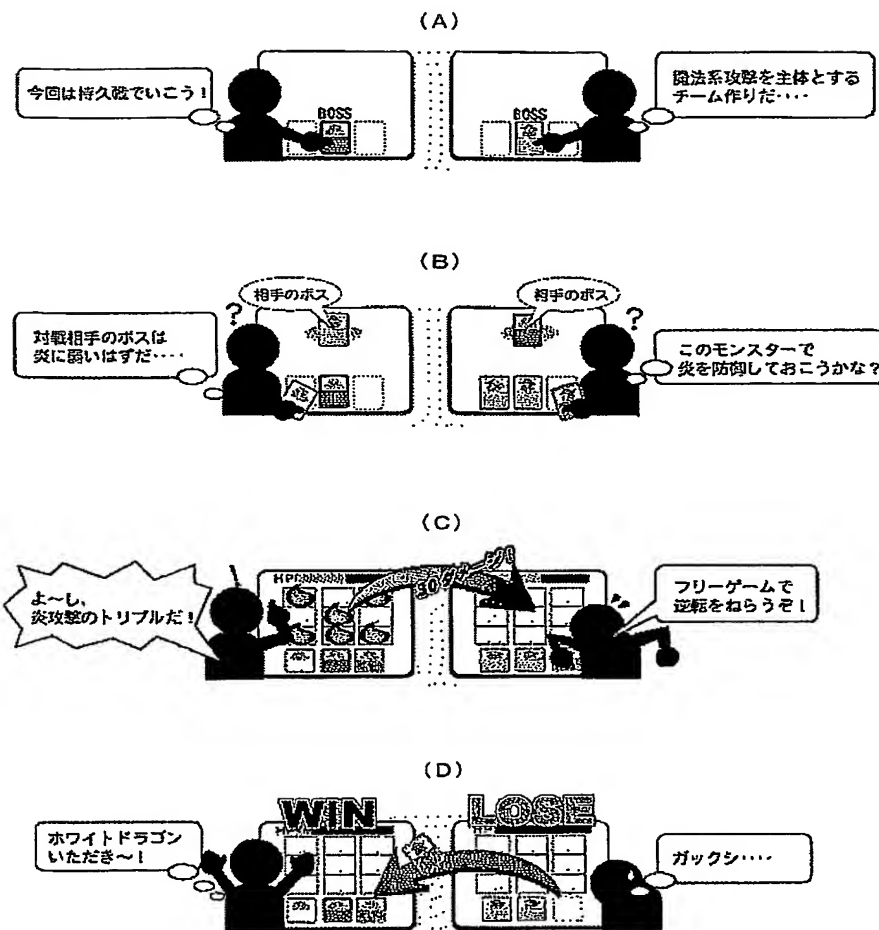
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ビデオスロットゲーム機の仮想リールの動作をリアルに表示し得ると共に使用している抽選テーブルの内容を限られた表示画面の中で適切に表示すること。

【解決手段】 複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように表示を変化させる変動表示、複数の表示領域にシンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行なう表示部と、停止表示されるシンボルを遊技の度に抽選するための複数の抽選テーブルと、各抽選テーブルの各シンボルの種類の当選確率に応じた仮想リールのデータとを記憶する記憶部と、複数の抽選テーブルのいずれか、またはこれに対応する仮想リールのいずれかを選択する選択部と、を備え、表示部は、選択された抽選テーブルに対応する仮想リール群を各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて変動表示、または停止表示を行なう。

【選択図】 図 4

特願 2 0 0 3 - 4 0 2 2 8 5

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [0 0 0 1 0 5 6 3 7]

1. 変更年月日	2 0 0 2 年 8 月 2 6 日
[変更理由]	住所変更
住 所	東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号
氏 名	コナミ株式会社

Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)

International application number: PCT/JP04/017793

International filing date: 30 November 2004 (30.11.2004)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: JP
Number: 2003-402285
Filing date: 01 December 2003 (01.12.2003)

Date of receipt at the International Bureau: 04 February 2005 (04.02.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☒ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.